

PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN RUANGAN RUMAH DALAM BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK KELAS DUA SEKOLAH DASAR

Octavian Riyanto

Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik

octavian.riyanto@gmail.com

Abstrak - Pelajaran Bahasa Inggris merupakan pelajaran yang agak sulit bagi beberapa siswa. Hal ini dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan hanya bersifat monoton sehingga anak bosan dan malas untuk mempehatikan. Hal itu akan mengakibatkan nilai dalam bidang Bahasa Inggris juga kurang baik, sehingga siswa mengikuti les tambahan di rumah agar dapat mengerti materi-materi yang diajarkan di sekolah.

Pada saat ini sudah banyak pembelajaran yang berbasis hiburan dan *game* yang beredar, karena itu lebih menyenangkan dan tidak monoton. Oleh karena itu, metode pembelajaran menggunakan animasi dan suara merupakan metode yang tepat untuk meningkatkan minat belajar siswa akan Bahasa Inggris. Maka dari itu dibuatlah sebuah aplikasi yang menarik dan interaktif tentang Bahasa Inggris ini yaitu Aplikasi Multimedia Interaktif.

Multimedia Interaktif yang akan dibuat ini akan terdapat 5 pelajaran ruangan rumah dimana tiap pelajaran terdapat benda - benda interaktif yang dapat mengeluarkan suara tentang pembelajaran tersebut. Selain itu juga akan ada halaman evaluasi atau practice pada tiap topik pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa tentang topik ruangan rumah tersebut.

Aplikasi ini sudah melalui proses uji coba dan evaluasi. Hasil uji coba dan evaluasi memberikan hasil yang dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan, karena menurut pengguna, aplikasi pembelajaran ruangan rumah dalam Bahasa Inggris ini menarik sehingga anak-anak dapat memahami Bahasa Inggris dengan lebih baik.

Kata kunci : *Multimedia Interaktif, Bahasa Inggris, Pembelajaran ruangan rumah*

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan Bahasa Internasional. Di Indonesia, Bahasa Inggris setara dengan Bahasa Indonesia dan juga Matematika, sehingga Bahasa Inggris telah diajarkan sejak Sekolah Dasar bahkan Taman Kanak - Kanak sekalipun. Bahasa Inggris juga merupakan salah satu pelajaran yang diujikan pada Ujian Nasional tiap tahunnya. Anak - anak Taman Kanak - kanak diajarkan Bahasa Inggris mulai dari belajar bernyanyi maupun menghafalkan benda - benda serta warna yang ada.

Usia 6 - 8 tahun merupakan usia dimana anak-anak menjadi sangat aktif dalam kegiatan sehari - hari serta usia dimana mereka menjadi ingin tahu terhadap banyak hal termasuk rumah dan lingkungan sekitar mereka. Untuk itu media pembelajaran interaktif memiliki peran penting dalam kegiatan belajar - mengajar. Dengan membimbing para murid - murid disekolah untuk menggunakan media aplikasi ini orang tua dan guru otomatis nantinya dapat melihat perkembangan murid - murid atau anak - anak didiknya.

Pembelajaran ruangan rumah dalam Bahasa Inggris untuk anak kelas 2 SD dibagi menjadi 5 ruangan yaitu ruang tidur, kamar mandi, dapur, ruang makan, serta ruang tamu. Kelimanya memiliki benda masing - masing pada tiap ruangan. Kebanyakan siswa mengalami kesulitan dalam menghafalkan *vocabulary* Bahasa Inggris, sehingga pembuatan multimedia interaktif pembelajaran ruangan rumah dalam Bahasa Inggris untuk anak kelas 2 SD ini diharapkan mampu mempermudah siswa kelas 2 SD untuk mengenal materi yang diberikan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah dengan melakukan analisis awal, yaitu dengan metode memberikan kuisioner dan wawancara kepada anak SD kelas 2 dan guru pengajar Bahasa Inggris. Dari hasil wawancara dan kuisioner kepada guru pengajar Bahasa Inggris diketahui bahwa murid kelas 2 SD adalah masa dimana anak - anak usia ini memiliki keingintahuan yang sangat besar sehingga anak-anak pada usia ini biasanya terkadang lebih suka bermain dan menanyakan benda-benda asing yang

belum mereka kenali. Dengan adanya tayangan tersebut orang tua semakin senang sehingga anak-anak pada usia ini dapat menonton tayangan yang berbobot, yang berarti anak-anak pada usia 6 - 8 tahun ini dapat belajar sekaligus bermain hanya dengan melihat tayangan televisi tersebut.

Sedangkan hasil wawancara kepada SD di Sekolah Dasar Katolik Santo Xaverius Surabaya, didapat bahwa guru mengajarkan pengenalan ruangan rumah dengan cara menggambar di papan dan melihat pada buku Bahasa Inggris maupun dengan menggunakan *slide* power point dan hampir bersifat *monoton*. Guru juga mencoba hal baru yaitu dengan flash card yang berisikan benda - benda dalam Bahasa Inggris di dalamnya. Menurut hasil wawancara, dengan metode ini murid lebih mudah untuk mengerti, itu dikarenakan siswa dapat membayangkan secara langsung materi yang diberikan, akan tetapi hanya bersifat visual saja, sehingga ilustrasi yang diberikan kurang menarik.

Setelah menganalisis berbagai faktor, baru bisa didapat identifikasi masalah yang terjadi. Permasalahan yang terjadi tentang penyampaian materi pengenalan ruangan rumah dalam Bahasa Inggris untuk anak kelas 2 SD adalah belum adanya media yang menarik yang dapat membantu murid untuk memahami serta mengingat materi yang disampaikan dengan lebih mudah dan cepat mengenal *vocabulary* benda - benda dan ruangan dalam Bahasa Inggris. Metode pengajaran guru yang *monoton* juga menjadi salah satu faktor permasalahan yang ada.

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah diketahui, langkah selanjutnya adalah melakukan pengamatan untuk keadaan yang diinginkan dan dibutuhkan. Hasil pengamatan menunjukkan, aplikasi multimedia interaktif sangat diperlukan dan sangat cocok bagi siswa mengingat sekarang sudah banyak anak yang memakai komputer dan senang memakainya. Selain itu aplikasi multimedia interaktif juga cocok untuk mengajarkan siswa karena tanpa gurupun siswa juga dapat mengerti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah aplikasi ini dibuat, dilakukan tahap verifikasi dan tahap validasi. Proses verifikasi pada CAL multimedia interaktif dilakukan terhadap masing-masing

fungsi pada setiap halaman. Fungsi tersebut antara lain seperti fungsi tombol *play & stop music* pada seluruh halaman pembelajaran, fungsi tombol *home* pada halaman pembelajaran, fungsi tombol *back & previous*, fungsi tombol *close* pada halaman utama, dan fungsi tombol ke halaman *practice* dan *learn*. Semua fungsi dijalankan untuk mengetahui apakah masih terdapat *error* atau tidak. Untuk contoh fungsi pada halaman pembelajaran dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Fungsi Button pada Halaman Pembelajaran

Selain tahap verifikasi, juga dilakukan tahap validasi pada anak kelas 2 SD dan guru SD. Validasi untuk anak kelas 2 SD pertama dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan mengenai isi dari ruangan rumah. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah anak tersebut sudah lebih memahami ruangan di dalam rumah tersebut sebelum dan setelah menjalankan aplikasi multimedia interaktif ini. Kemudian validasi untuk guru SD dilakukan dengan membagikan kuisioner kepada 10 responden. Tujuannya supaya aplikasi multimedia interaktif ini mendapat

penilaian, apakah aplikasi ini menarik dan dapat dimengerti oleh siswa Sekolah Dasar atau tidak.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari keseluruhan pembuatan tugas akhir ini dan pembuatan Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Ruangan Rumah Dalam Bahasa Inggris untuk anak kelas 2 Sekolah Dasar, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Melalui tugas akhir ini, telah berhasil dibuat aplikasi pembelajaran yang berfungsi sebagai salah satu media penyampaian materi pelajaran Bahasa Inggris yaitu pembelajaran ruangan rumah, agar siswa kelas 2 dapat terbantu dalam belajar dan memahami Bahasa Inggris dengan lebih mudah.
2. Ilustrasi pada materi Bahasa Inggris dapat membantu siswa untuk memahami *vocabulary* Bahasa Inggris dengan lebih mudah.
3. Aplikasi Pembelajaran Ruangan Rumah sebagai salah satu solusi untuk siswa yang susah memahami materi ruangan rumah beserta benda - benda yang ada di dalamnya dalam Bahasa Inggris yang ada di sekolah.

Aplikasi yang menarik membuat siswa lebih tertarik untuk belajar dan mengetahui lebih lanjut.

Guna pengembangan dan penyempurnaan aplikasi ini, ada beberapa saran yang dapat diberikan agar aplikasi ini nantinya menjadi lebih baik, yaitu:

1. Aplikasi ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan membuat versi mobile atau android, karena pada jaman sekarang ini banyak anak telah memiliki atau memakai gadget sebagai sarana untuk bermain dan belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Dameria, A. 2007. *Color Basic: Panduan Dasar Warna untuk Desainer dan Industri Grafika* 1st ed. Jakarta: link & Match Graphic.
- Gittings Christian. (2010). *How Computer Aided Learning*. Available at:
<http://www.scribd.com/doc/25232711/Computer-Aided-Learning>
- Goleman, D. 1999. *Kecerdasan Emosional*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hurlock, E. 2006. *Perkembangan Anak*. Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama.
- Nugroho, E. 2008. *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta : C.V ANDI OFFSET.
- Rustan, S. 2011. *Huruf, Font dan Tipografi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama (GPU).
- Sihombing D. 2001. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Silvester Goridus Sukur, 2006. *English For Real Communication*. Jakarta: Grasindo.
- Shiksha Abhiyan, Sarva. (2013). *Computer Aided Learning (CAL)*. Available at:
http://gujarat-education.gov.in/ssa/projects/computer_aided_learning.htm
- Speak Out. (2013). *Apa Itu Bahasa Inggris???*. Available at:
<http://speakout.palcomtech.com/?p=863>
- Welie, M. 2008. *SlideShow*. *SlideShow*, [internet]. Available at:
<http://www.welie.com/patterns/showPattern.php?patternID=slideshow>.